MENSILE - ANNO VIII - N. 81

SPECIAL PROGRAM

CBM 64
SPECTRUM 48 K

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

NONSOLOGIOCHI

Il computer vi permette di giocare a lungo senza annoiarvi decidendo se stare dalla parte degli alieni, degli elicotteristi o dei dragoni imperiali. Non dovete far altro che impersonare gli eroi dei vostri videogiochi preferiti.

Ma ci sono anche momenti in cui si scopre che con il computer si possono animare cartoons, fotografie e diventare così registi stessi dei giochi.

Questo mese vi diamo la recensione del programma più fantastico che abbiamo visto negli ultimi tempi, quell'Autodesk Animator che vi convincerà a passare a computer più potenti dei bellissimi Commodore e Spectrum. Ma anche mitragliare con Thunderhawk non è poi così male, vero?

SPECIAL PROGRAM N° 81 - Periodico mensile - Novembre 1991 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

CBM 64

SPAVENTA FANTASMI



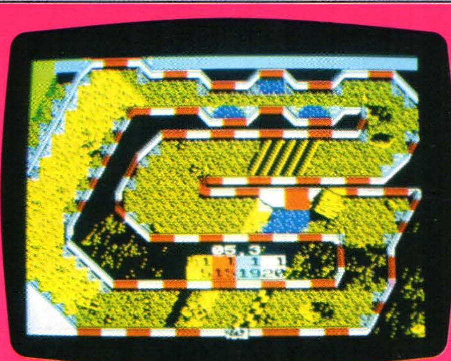
Ecco una versione tridimensionale del gioco del mangiapillole!
Il nostro tondo amico deve ripulire tutti i corridoi dalle pillole che sono accidentalmente cadute, ma viene inseguito da perfidi fantasmi che cercano di bloccarlo nel suo lavoro.
Il mangia-pillole può però difendersi saltando i fantasmi o mangiando, al momento opportuno, le pillole energetiche che lo rendono più forte dei suoi inseguitori, permettendogli anche di distruggerli e guadagnare numerosi punti.
Una volta ripulito un intero settore, il protagonista del gioco potrà passare allo schermo successivo, dove sempre nuove emozioni lo aspetteranno.

JOYSTICK PORTA 2

1	inizio gioco
H	classifica
M	musica si/no
F3	luce/buio
Z	sinistra
X	destra
O	su
K	giù
SPARO O SPAZIO	salto

SPECTRUM

GOLD MEN

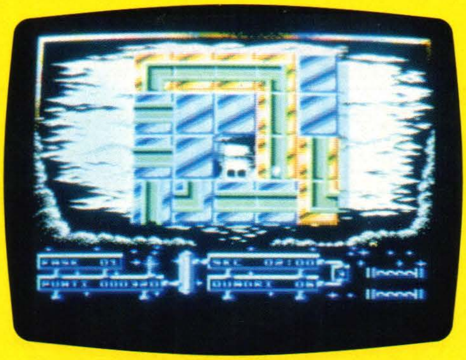


Provate a pensare per un attimo di guidare un'auto da 400 CV, e sfidare sui più famosi circuiti del mondo altrettante auto potenti come la tua.
A tua disposizione hai delle dosi di nitroglicerina che agendo da super carburante, faranno letteralmente spiccare il volo alla tua vettura da corsa.
La sfida si snoda sui diversi e impegnativi circuiti contro tre bolidi che ti sfiorano a più di 300 km/h.
Al termine di ogni gara, usando i soldi vinti durante il percorso, potrai acquistare nuovi pezzi per migliorare ulteriormente le prestazioni della tua auto. Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti a video

IDRAULICA



Ecco un gioco che non richiede solo abilità e prontezza di riflessi, ma anche intelligenza, senza la quale non riuscirete a cavare un ragno dal buco. Idraulica ricalca le orme del gioco del 15 in cui bisogna ordinare i numeri, dall'1 al 15, spostando in ogni direzione i vari quadratini di una scacchiera mobile.
In questa versione sui vari quadratini sono disegnati dei tubi ed il vostro compito sarà quello di riordinare il tutto in modo da formare un percorso continuo in cui possa scorrere una goccia d'acqua. Per passare al livello successivo, dovrete far scorrere la goccia in tutti i pezzi con i tubi, in modo da far cambiare il colore a tutti i quadratini con i tubi disegnati. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

C =	schermate successive
SPAZIO	per accelerare
SPARO	inizio partita

CBM 64

MOON LANDING



Ti trovi su di un pianeta sconosciuto e abitato da strane, quanto pericolose creature.
Esse camminano in lungo e in largo insidiandoti non poco. Tu dovrai saltare e camminare per il pianeta facendo attenzione alle mine e ai funghi giganti (velenosissimi per tua sfortuna).
Usa i missili che hai a disposizione per eliminare gli oggetti che ostacolano il tuo cammino.
Cerca di distruggere tutto ciò che può essere dannoso alla tua salute, o per lo meno cerca di evitare la fonte di tale pericolo.
Usa tutta l'abilità e l'astuzia di cui disponi che, in fondo, sono le armi migliori per poter vincere ad ogni gioco di questo genere.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti a video

SPECTRUM

CBM 64

INCURSIONE

Non c'è proprio nulla da fare, gli alieni non vogliono capire di non essere desiderati! Eccoli infatti alle porte del nostro sistema solare, pronti a sferrare il loro micidiale attacco. Per sventare questa ennesima minaccia la federazione ha incaricato il suo più abile pilota di caccia interstellari di distruggere i nemici. Giunto all'atteso rendez-vous, al nostro eroe non resta quindi che inserire i laser nucleonici e colpire tutto ciò che si muove o che potrebbe essere potenzialmente pericoloso. Gli alieni però sono agguerritissimi e faranno di tutto per spuntarla: riuscirai anche questa volta a salvare il tuo pianeta?



JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita/ disinserire pausa
RUN/STOP	inserire pausa

SPECTRUM

MOUSE REVENGE

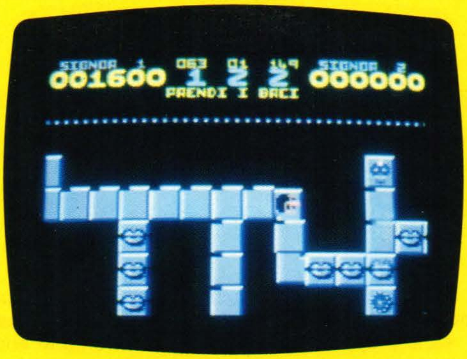
Il più classico gioco da bar portato sul nostro spectrum. Dovete immedesimarvi nel simpatico omino che svolazza per lo schermo alla caccia di tutte le bombe che deve racattare prima che gli esplodano sul muso o prima di venir intercettato da uno dei tanti nemici che ti seguono durante il percorso. Sono molti gli schermi, ma ancora di più le occasioni per lasciarci la pelle. Fai dunque attenzione a tutte le fonti di pericolo e, nel limite del possibile, cerca di evitare pericolose azioni che si dimostrassero insidiose per la tua incolumità.



JOYSTICK KEMPSTON

1/2	uno/due giocatori
K	tastiera
Q	alto
A	basso
N	sinistra
M	destra
X	salto

PRENDI I BACI



Dopo essere stato disoccupato per parecchio tempo hai finalmente trovato un lavoro, anche se un po' stravagante.
Il tuo compito consiste nel fare piazza pulita di baci e funghi, dopodiché potrai dirigerti verso l'uscita per accedere al successivo livello.
Purtroppo per te le cose non sono semplici come sembrano in quanto numerose persone ostili faranno di tutto per ostacolarti.
Per difenderti dovrai raccogliere gli Zap, cartucce per la tua pistola grazie alla quale potrai uccidere i nemici.
Come se non bastasse il tempo a tua disposizione è limitato, ma in caso di necessità potrai sempre andare alla ricerca dell'orologio che ti farà incrementare il tempo per completare il lavoro.

JOYSTICK PORTA 2

FRECCIA SX	suicidio
1	1 giocatore
2	2 giocatori
SPARO	inizio partita
SPAZIO	scelta livello iniziale/ inserimento pausa
CTRL	fine pausa
RUN/STOP	fine partita

CBM 64

LUCKY JACK



Poche parole per un gioco molto avvincente.
Si tratta di una slot machine molto semplice dove, abbassando una semplice manovella, bisogna riuscire ad ottenere una delle tante combinazioni che ti permetteranno di accumulare tanto, tantissimo denaro.
Ci sono combinazioni che ti faranno vincere di più, altre di meno, ma comunque tutte ugualmente generose di soldoni sonanti. Buona fortuna!

TASTIERA

1/2/3	blocca gli slot 1-2-3
Z-X	gira gli slot
I + ENTER	metti la moneta

SPECTRUM

CBM 64

EREMITA



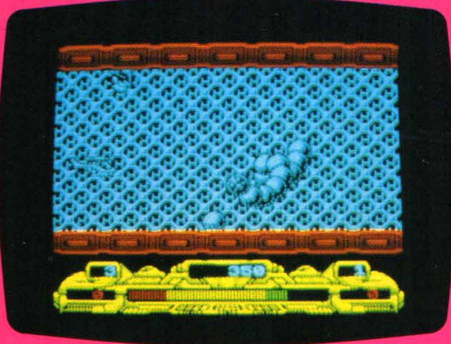
Un eremita chiede soccorso, dall'alto della sua montagna, per l'avvicinarsi della brutta stagione, e sarai proprio tu a lanciarti prontamente in suo aiuto!
Raggiungere la cima della montagna non sarà facile, ma tu sei pronto ad affrontare qualsiasi rischio.
Per prima cosa dovrai far salire la funicolare muovendo il joystick da sinistra a destra molto velocemente, poi una volta raggiunta la piattaforma a metà montagna, dovrai pilotare un elicottero evitando i colpi nemici e facendo ben attenzione a non urtare le nuvole minacciose.
Ovviamente il tempo a tua disposizione per portare a termine questa eroica impresa è limitato: riuscirai a salvare il povero eremita?

JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio partita

SPECTRUM

HELI SKY



Ti trovi a bordo di un elicottero e dovrai colpire tutto ciò che si muove. Lo scorrimento del gioco è laterale e quindi ogni oggetto apparirà improvvisamente e in men che non si dica, verrai bersagliato da miriadi di colpi. Colpendo alcuni nemici vi verrà dato un forms, utile per incrementare la tua potenza di fuoco.
I più temibili sono i vermi giganti che assorbono molto bene i razzi lanciati dal tuo elicottero.
Buon divertimento e... buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

BOMBETTE

I malvagi palla-robot hanno conquistato il tuo pianeta e si sono insediati nella base operativa. Per sconfiggerli devi penetrare nella base, che conosci benissimo, ed affrontarli a viso aperto.
Per riuscire nell'impresa dovrai utilizzare le bombe nascoste nei magazzini riconoscibili dal colore diverso dei quadratini che compongono la base.
Una volta prese le bombe, dovrai piazzarle in modo che i palla-robot, passandoci sopra, vengano disintegrati; ma fai attenzione a non essere nelle vicinanze quando le bombe scoppiano, perché rischieresti di fare una brutta fine.
Ricordati di richiudere subito la voragine formata dallo scoppio della bomba, perché per poter accedere al livello successivo, non solo dovrai aver ucciso tutti i nemici, ma dovrai anche lasciare il settore della base operativa perfettamente a posto. Quindi, se ci fossero delle voragini, dovrai perdere tempo a richiuderle tutte raccogliendo altre bombe.



JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio partita

C64

RAMPICHINO

A colpi di pedalate devi affrontare gli avversari lungo un percorso di montagna.
A bordo della tua Mountain Bike, la più bella esistente sul mercato, dovrai sudare molto per aver la meglio sui tuoi diretti inseguitori, anch'essi al meglio della loro condizione fisica.
Usa il cambio per ovviare nel migliore dei modi alle fatiche che ti procurano le salite e i tornanti.
Solo il migliore vincerà, solo colui che usando con logica i vari componenti della bicicletta riuscirà per primo a tagliare il traguardo. Buona fortuna!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

CBM 64

MINATORE



Devi aiutare un povero minatore ad esplorare tutti i livelli di una miniera per raccogliere i diamanti, le gemme preziose e gli anelli che essa nasconde.
Per progredire da un livello al successivo il nostro amico dovrà estrarre tutte le gemme preziose badando bene a non farsi colpire dai massi che cadono mano a mano che egli si fa strada tra le rocce.
Tutto questo, naturalmente, tenendo d'occhio il tempo a disposizione che è limitatissimo per ogni livello.
Come se non bastasse, dovrà vedersela con gli animali che popolano la miniera, i quali purtroppo non sono affatto socievoli con gli estranei.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP suicidio
SPARO inizio partita

SPECTRUM

IN THE FAR FAR WEST



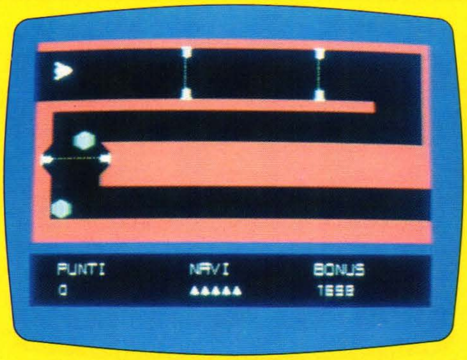
Nel bel mezzo del Gran Canion ti trovi a guidare una diligenza impersonificando due cocchieri.
Alcuni banditi (anche loro a cavallo) tenteranno di assaltare la diligenza uccidendo il conducente e l'uomo sul tettuccio della diligenza.
Controllando entrambi i personaggi devi cercare di non fermare la diligenza e nello stesso tempo di colpire i nemici a cavallo.
Sparate contro di loro, spronate i vostri cavalli, ma in nessun caso dovete fermarvi.
Buona fortuna a tutti!!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

CBM 64

LABIRINTO DI PAURA



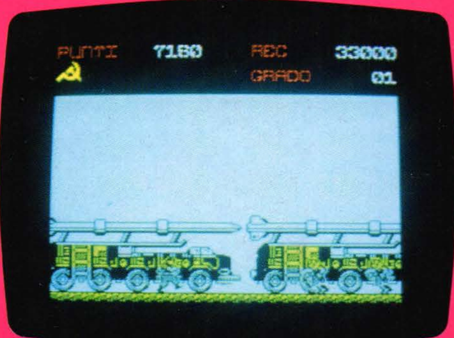
Controlli una navicella spaziale armata di missili fotonici e dotata di un propulsore nucleare.
Per guidare la navicella devi dare energia ai motori, spingendo avanti il joystick dopo aver impostato la direzione di movimento. Ovviamente per frenare devi invertire la direzione del moto e dare energia ai motori contrastando il moto inerziale.
Il tuo obiettivo è fuggire dalla base nemica percorrendo un vero e proprio labirinto disseminato di raggi laser e popolato da alieni ostili.
Come se tutto ciò non bastasse dovrai fare attenzione a non schiantarti contro i muri della base per non finire prematuramente la tua avventura.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO o U	inizio partita/sparo
SPAZIO	inserire/disinserire pausa
N	rotazione antioraria
M	rotazione oraria
J	energia ai motori
F1	fine gioco

SPECTRUM

NIKITA



Il supremo comando delle forze alleate ha deciso che un manipolo di ardimentosi Berretti verdi, deve infiltrarsi nel territorio nemico facendo il possibile per creare i maggiori danni possibili alle forze nemiche.
Per avanzare il drappello può servirsi di piattaforme mobili e carri.
Si troverà di fronte una base missilistica, un ponte e un campo di prigionieri.
Nel corpo a corpo il coltello è l'arma vincente.
A lunga distanza può mitragliare e lanciare varie bombe e granate al fosforo. Al termine il compito più difficile: liberare i compagni fatti prigionieri.

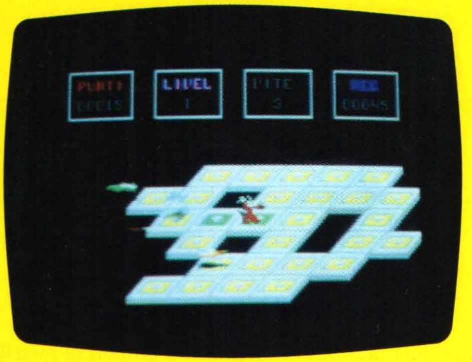
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

CBM 64

ALEX

In questo gioco impersoni Alex, un simpatico draghetto rosso, alle prese con un arduo compito. Ti muovi su un percorso fluttuante nello spazio e devi riuscire a dipingere tutti i quadratini che compongono la piattaforma che deve diventare completamente verde.
Ovviamente il tutto è reso più difficile da acerrimi nemici che fanno di tutto per ostacolare il tuo lavoro: forbici taglienti, coccodrilli, uccelli, pesci e coltelli.
Fai molta attenzione a dove metti i piedi perché una mossa sbagliata potrebbe costarti una morte orrenda nello spazio infinito. Buon divertimento!



JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio partita

SPECTRUM

FIRE IN THE GROUND

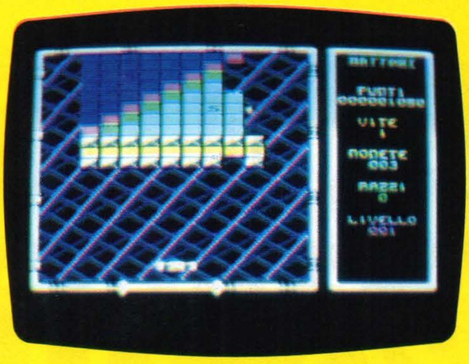
Sulla scia di "Black Buster", il tuo scopo è di prendere tutti i diamanti nello schermo, facendo attenzione a non farti cadere in testa i massi.
Oltre a questo devi cercare di spegnere le lingue di fuoco che si formeranno, usando le bolle d'acqua di cui disponi.
Ah! Dimenticavo! La fortuna in questo gioco conta poco, la bravura e l'abilità di giocatore sono alla base per una buona riuscita del gioco.



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

MATTONI



Ecco una simpatica e notevolmente modificata versione del famoso gioco del muro di mattoni. Muovendo la vostra racchetta di fronte ad un muro, dovrete demolirlo a poco a poco, raccogliendo le monete che vengono rilasciate da alcuni mattoncini.
Quando riuscirete a colpire i mattoni contrassegnati da una S, si aprirà alle vostre spalle la porta di un negozio molto speciale. Qui potrete comprare vari oggetti che vi faranno ottenere capacità particolari: racchetta più grande, cannoncino laser, pallina perforante, pallina triplicata, racchetta blocca pallina, ecc.
Queste facilitazioni vi saranno utili per riuscire ad abbattere completamente il muro e passare al livello successivo.
Per portare a termine questo gioco saranno necessarie prontezza di riflessi ed abilità nel calcolare la migliore traiettoria della vostra sfera.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP inserire pausa
SPARO inizio partita/ disinserire pausa

CBM 64

VIP RACE



Ancora auto, ancora una volta la velocità su quattro ruote, promette di farvi vivere momenti indimenticabili.
Scegliendo tra le più veloci auto del mondo (Ferrari, Lamborghini, Toyota Turbo), dovrai sfidare le altre auto in diversi percorsi.
La vista è dall'alto dandovi così un'immagine globale della pista e delle auto che corrono sul circuito.
Premete a fondo sull'acceleratore, avendo comunque l'accortezza di staccare il gas quando la situazione lo richiede. Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti a video

SPECTRUM

ANIMATOR DA' VITA AL VOSTRO COMPUTER





Animator, il nuovo prodotto della Autodesk, è un pacchetto di software dalle caratteristiche uniche, in grado di dar vita a grafiche a colori, testi e fotografie trasformandole in animazioni al computer, il tutto sul vostro personal. Progetti un tempo confinati nel mondo della fantasticheria possono finalmente diventare realtà. Potete creare presentazioni e dimostrazioni commerciali, animazioni pubblicitarie, materiali didattici, simulazioni di tipo meccanico o scientifico e produzioni video personali.
Un'interfaccia semplice ma altamente effi-







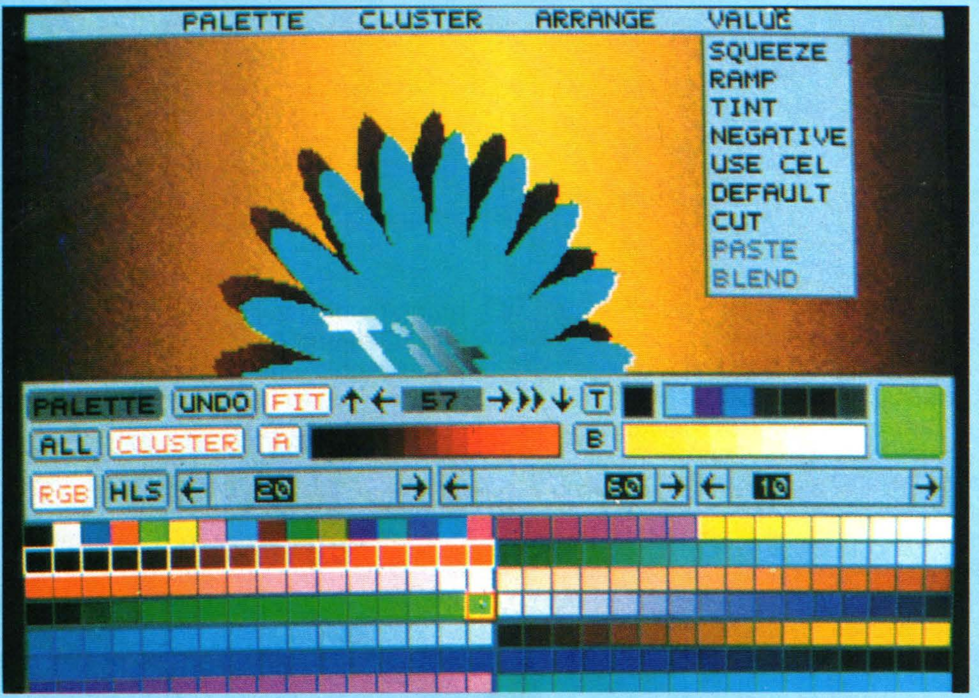




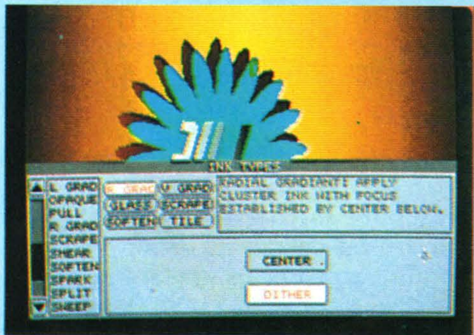
ciente vi permette di accedere agli strumenti di animazione, gestione del colore ed elaborazione dell'immagine che **Autodesk Animator** mette a disposizione. Menù a rotolo, riquadri di dialogo, barre indicatrici e finestre scorrevoli vi permettono di orientarvi nel mondo dell'animazione e dell'elaborazione di immagini.
L'animazione ottica di stile televisivo permette di applicare diversi tipi di movimento rotatorio (volute, avvitamenti, torsioni), movimenti a scatti, dilatazioni e compressioni ad un singolo oggetto o ad un intero fotogramma. Ad un'immagine può essere improntato un movimento direzionale lungo una traiettoria definita da una curva spline (ad esempio una forma a vite può essere spostata lungo un arco attraverso lo schermo) **Autodesk Animator** calcola automaticamente tutti i cambiamenti che si verificano in un fotogramma per generare l'effetto di animazione desiderato.
Con la **Cel Animation** la tecnica tradizionale di animazione quadro per quadro viene ampliata da funzioni speciali che generano segnalatori automatici per riproduzioni a intervalli e a sequenza rapida sullo stile dei cartoni animati.

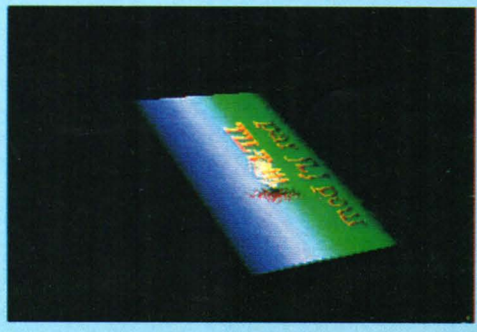
TUTTI PITTORI CON ANIMATOR

*Le sofisticate funzioni di pittura ed elaborazione delle immagini offerte da **Autodesk Animator** permettono di generare un numero praticamente infinito di effetti visivi.*
Le 22 funzioni di disegno, comprendenti poligoni, cerchi, curve spline, ellissi e stelle, se dovutamente combinate, vi permettono di produrre qualunque figura.
Le forme di base possono essere arricchite applicando effetti che simulano l'aerografia, striature e variazioni dei contorni.
Non mancano funzioni di editazione, compresi taglio e incollo, che aumentano l'efficienza del procedimento di elaborazione immagini.
Esistono 26 tipi di inchiostri che possono essere impiegati per simulare trasparenza, ombreggiatura, rilievi particolari e sfumature di colore.
Combinando gli inchiostri con le funzioni di disegno si ottiene un totale di 572 effetti diversi tutti da scoprire.
*Potete scegliere nell'ambito di una gamma di 262.144 colori servendovi di barre indicatrici HLS e RGB. **Autodesk Animator** vi permette di sfumare, mescolare, reperire e sostituire colori, lavorare con varie gradazioni e con diverse tonalità di grigio.*
***Autodesk Animator**, infine, è in grado di importare immagini da varie forti. Programmi di conversione inclusi nel pacchetto sono in grado di leggere immagini memorizzate in formato PCX, GIF, Atari, Macintosh, Amiga e Targafile. È possibile anche importare file SLD e RND prodotti da AutoCAD e AutoShade, caricare immagini da tavole elettroniche e leggere fotografie rasterizzate prodotte da cineprese video a quadro fisso.*









Potete trasformare automaticamente un oggetto complesso in un altro oggetto completamente differente passando per un numero predefinito di fotogrammi. Potete ad esempio fare di un innocuo uccellino un nibbio o convertire una stella nella lettera S. Funzioni speciali vi permettono il completo controllo su temporizzazione, velocità del movimento e prospettiva.

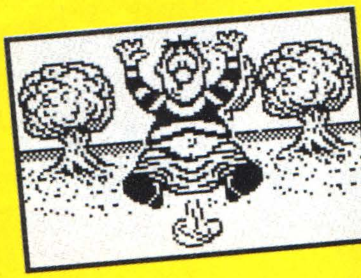
Le funzioni di **Autodesk Animator** relative al colore assegnano una gamma di colori ad ogni immagine per un certo intervallo di tempo per poter realizzare effetti di luccichio, evidenziamenti di parti, effetti arcobaleno o esplosioni di colori intensi.

Un'ampia gamma di funzioni applicabili a testi permettono di aggiungere titoli e didascalie suggestive alle vostre presentazioni o ai vostri video. Potete selezionare un carattere di testo incorporato, la scelta è più che ampia, o potete importare un testo in formato ASCII. Potete scorrere il vostro testo in tutte le direzioni possibili pixel per pixel o un carattere per volta.

VIZ

THE COMPUTER GAME



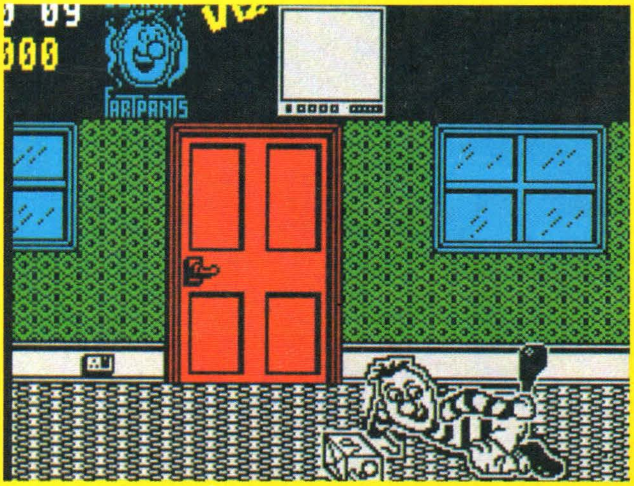


C'è di che arrossire, a recensire un gioco così! Per chi non lo sapesse, **Viz** è un popolarissimo fumetto britannico caratterizzato da grosse dosi di sesso, violenza e turpiloquio, e oggi la Virgin ha deciso di trarne un videogioco interpretato dai suoi tre personaggi più popolari — Johnny Fartpants, Biffa Bacon e Buster Gonad. I tre tipacci hanno chissà perché deciso di disputare una corsa di beneficenza per le strade di Fulchester, la città in cui abitano, quindi non dovete che scegliere il personaggio preferito e cercare di condurlo alla vittoria.

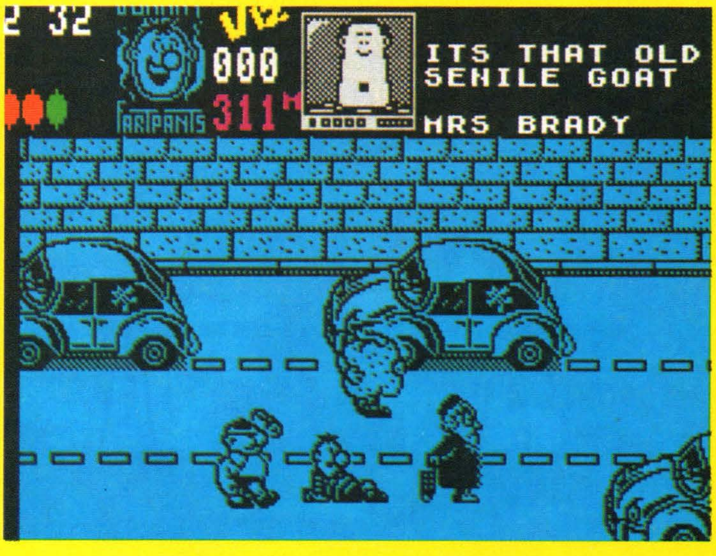
Be', un attimo, non è così facile. Prima della partenza, dovrete fare in modo che il personaggio prescelto sia al massimo della forma e ben dotato di vite supplementari per affrontare la maratona che lo aspetta. Ciò significa che il violento Biffa dovrà intercettare a calci, pugni e testate dei mattoni volanti oppure tracannare quanta più birra possibile, che il flatulento Johnny dovrà gonfiare (a modo suo!) dei palloncini e librarsi per aria e che Buster dovrà usare i propri incredibili testicoli a mo' di mattarello (!) per stendere grandi quantità di pasta da pane. Fatto ciò, pronti e via.

La gara (commentata minuto per minuto sullo schermo da un telecronista dal linguaggio assai colorito) è disseminata di ostacoli e trabocchetti, e i comportamenti fallosi e antisportivi tra i partecipanti si sprecano. Come se ciò non bastasse, ogni volta che si inciampa e si cade si perde una vita. La corsa si svolge nei campi, poi in un parco e infine nel cuore di Fulchester, e non è niente male poiché ciascuno dei partecipanti acce-

lera o rallenta secondo il proprio passo, così che in testa c'è sempre qualcuno di nuovo.
Peccato però che il joystick serva solo a dare la direzione al personaggio: non si può certo dire che **Viz** sia il gioco più interattivo del mondo.
Il divertimento però non manca — specie quando per le strade di Fulchester tutti gli altri personaggi del fumetto partecipano all'azione combinando ogni sorta di guai. Il guaio è che chi non conosce il fumetto originale non potrà apprezzare appieno gli scherzi e le battute.
Che dire di questo gioco? Prima di tutto, il caratteristico turpiloquio che contribuiva allo spirito anarchico del fumetto qui appare forzato e artificioso. In secondo luogo, pur non trattandosi di un gioco facile, **Viz** non risulta coinvolgente e appassionante dati i limiti e la povertà delle situazioni — che fanno rimpiangere la ricchezza e la giocabilità di un altro gioco umoristico della Virgin, **Monty Python.** D'altro canto, gli appassionati del fumetto troveranno di che divertirsi: la grafica è nitida e permette di riconoscere tutti i personaggi, il commento musicale è simpatico e ci sono parecchie sorprese. Purtroppo, l'idea della corsa è piuttosto banale e non permette di valorizzare né i protagonisti né le situazioni che risultavano tanto divertenti nel fumetto.











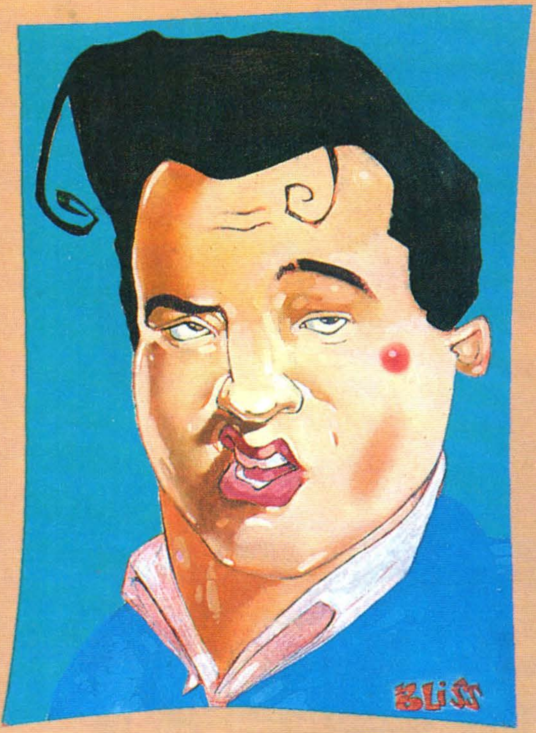
SEARCH FOR THE KING



Qualche tempo fa, capitava che ogni tanto qualcuno affermasse di aver visto Elvis Presley, vivo e vegeto da qualche parte — e proprio su questa bizzarria la Accolade ha realizzato un'avventura grafica in cui il giocatore deve trovare il Re, incassare un premio di un milione di dollari e conquistare la segretaria del capufficio.

Un'eccellente sequenza introduttiva presenta i protagonisti del gioco. Les è un imbranato: lavora presso una stazione televisiva e riavvolge a mano le videocassette in un seminterrato per risparmiare elettricità. Ovvio che sia molto tentato da un premio di un milione di dollari! Il boss invece è preoccupato per il calo degli introiti dei network,

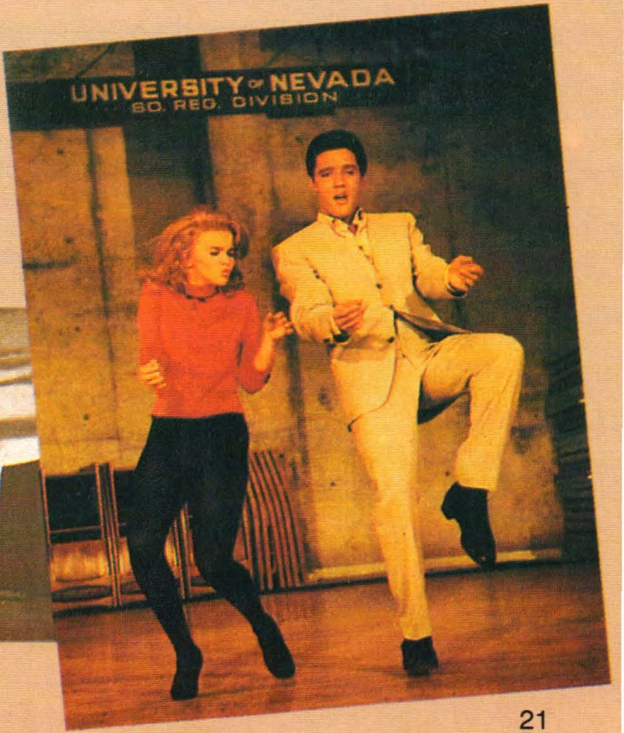








un suo brillante collaboratore ha l'idea di lanciare un concorso: un premio di un milione di dollari per chi scoverà Elvis Presley vivo. Quanto alla biondissima Stella — di cui Les è segretamente innamorato — è la segretaria del boss.
Deciso ad approfittare di questa chance, Les dovrà affrontare più di settanta schermi pieni di false piste che dovrà evitare di seguire. Per esempio, alla stazione dei pullman di New York non potrà acquistare un biglietto per Las Vegas poiché il dedalo di transenne che conduce alla biglietteria è senza uscita, meglio andare al circo e scoprire un modo inedito di giungere a destinazione. Anche se c'è un'opzione per la tastiera, il gioco è controllato via mouse. Non c'è bisogno di grandi movimenti: basta cliccare la parte dello schermo in cui si desidera che Les si rechi e il nostro eroe la raggiungerà docilmente. Come in tutte le avventure grafiche c'è un bel po' di input testuale, e il parser è eccezionalmente efficiente nel riconoscere una vasta gamma di verbi e di comandi.







Chi non si è mai avvicinato a un gioco testuale potrà all'inizio sentirsi piuttosto confuso e impacciato: in questo caso, gli si può consigliare di appropriarsi di tutti gli oggetti che appaiono negli schermi, non si sa mai quando possono rivelarsi utili. Se poi ci si sente davvero senza via d'uscita, meglio consultare il manuale accluso al gioco.

Nel complesso, le avventure di Les e soci si svolgono in schermi superbamente dettagliati e pieni di indizi, di attrezzi e di elementi interattivi. Particolarmente divertente è il circo: ci si paga il biglietto spalando del letame d'elefante (!) e poi si affronta l'uomo più forte del mondo oppure ci si fa predire la sorte dalla cartomante. Fate inoltre attenzione alle inaspettate apparizioni di varie celebrità, come per esempio Bart Simpson in skateboard.

La musica purtroppo è decisamente deludente: le canzoncine che accompagnano il gioco sono per la maggior parte mediocri. Un altro neo è tutto il tempo che ci vuole per cambiare i dischetti — che sono ben cinque, e se non si ha un secondo drive è un bel pasticcio. Il caricamento del gioco è inoltre incredibilmente lento, e ci vuole un'eternità prima che appaia il nuovo schermo — il che interrompe l'azione ed è una seccatura.

Per il suo humor e la sua amabile grulleria, **Search for the King** non piacerà solo ai fans di Elvis.

I problemi posti dal gioco non sono certo facili da risolvere: bisogna davvero mettersi nei panni di Les e pensare come lui. E per scoprire se Les riuscirà a scovare il Re, a sposare Stella e a incassare un milione di dollari, non vi resta che giocare!

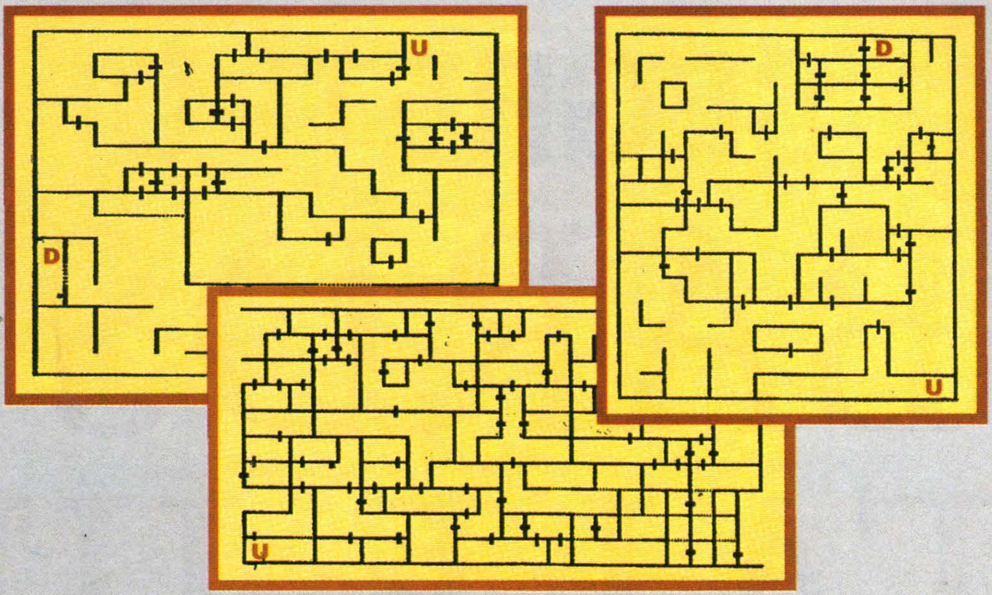


I SEGRETI DI BARDS TALE III

I personaggi - Il migliore mix di personaggi è paladino, monaco, bardo, bandito, prestigiatore e mago. Mettete i personaggi controllati dal computer nello spazio quattro, e mettete il bandito nel cinque: resterà nascosto nell'ombra e potrà attaccare da qualsiasi posizione. Assicuratevi che uno dei maghi impari tutti gli incantesimi di ogni classe. È una precauzione che si rivelerà utile nel corso del gioco. L'altro mago dovrà imparare gli incantesimi il più rapidamente possibile. Cercate di farlo diventare un arcimago prima di affrontare il primo sotterraneo. I monaci sono molto utili: devono essere armati fino al sesto livello, in seguito sono più letali a mani nude.
Skara Brae (Le rovine) - Creati i personaggi del primo livello e preso il corredo minimo presso il deposito di fronte al cancello della città, è ora di farsi un po' di esperien-



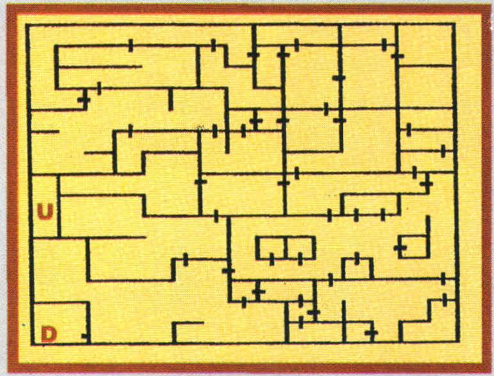
Consigli utili:
Cercate di trovare un coltello ombra, l'arma migliore per un ladro.
Le Dayblades sono la prima potente arma dei paladini che incontrerete.
Usate con parsimonia le gemme armoniche, risparmiatele per i livelli successivi.
Non dimenticate che durante i combattimenti un ladro può raggiungere qualsiasi obiettivo.
Gli incantesimi di basso livello come l'Arco di Fuoco sono molto potenti quando vengono lanciati da personaggi di alto livello.

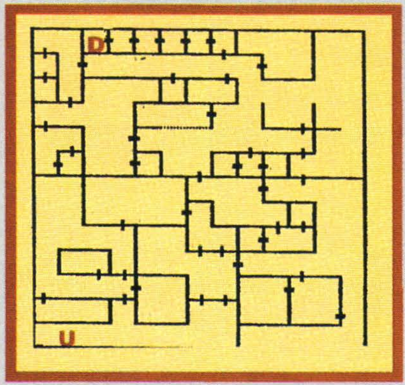


za. Non avventuratevi nel sotterraneo, o soccomberete al primo attacco. Meglio ripulire la città, uccidendo Hookfang, serpenti e guerrieri. I canti dei bardi non devono cessare mai per ricaricare gli incantesimi e lanciare nuovi attacchi. Non usate le gemme armoniche, basterà stare al sole per ricaricare gli incantesimi. Usate le figurine per ottenere dei personaggi extra.

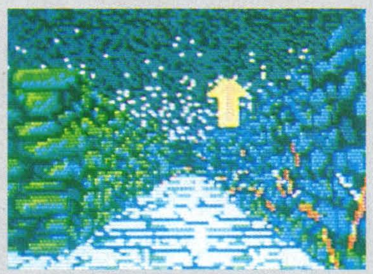
Skara Brae (Le catacombe) - Quando la squadra disporrà di una buona varietà di incantesimi d'attacco, sarà il momento di discendere nelle catacombe. Proteggetevi con gli incantesimi scudo e i canti dei bardi vi serviranno ad evitare le situazioni difficili. Attaccate i gruppi di mostri con gli incantesimi che causano distruzioni di massa, come il Fiato del Drago. Quando la squadra ha sufficiente esperienza, passate alla prima vera difficoltà: Unterbrae.

Unterbrae (Livello 1) - Tornate dal prete all'ingresso delle catacombe e ditegli «Tarjan». Non addentratevi oltre in Unterbrae se non disponete di incantesimi davvero potenti, come il Tocco di Pietra e la Lama Mentale. Continuate a tornare alla gilda per avere altri incantesimi. Le scale che portano al livello 2 stanno all'estremo nord del livello, insieme a una bocca magica. Quando la bocca vi chiede la rima, rispondetele "Blu".









Unterbrae (Livello 2) - Livello difficile, in cui gli zombie hanno il potere di invecchiare i personaggi. È l'ultimo livello in cui potrete affrontare degli scontri di massa. Andando a sud c'è una serie di muri invisibili. Superateli, e per trovare le scale dite "Ombra" alla bocca incastonata nel muro.
Unterbrae (Livello 3) - Riposate, l'uscita è proprio dietre l'angolo. La bocca magica vi farà passare se le direte "Spada".
Unterbrae (Livello 4) - Superate la gigantesca centrifuga della prima sezione costeggiando il muro a ovest, poi scattate verso nord, sempre seguendo lo stesso muro.
Attenzione al buio magico. Quando non riuscirete più ad avanzare, avrete raggiunto il regno dell'Oscuro.
Unterbrae (Brilhasti Ap Taj) - Prima di affrontare Brilhasti lanciate gli incantesimi dello scudo. Fate intonare dal bardo tutti i canti utili e poi incrociate le dita e entrate. Nella prima fase del combattimento lanciate gli incantesimi antimagia e se i maghi li hanno - il Tocco di Pietra e il Colpo Mortale. Se avete uno stregone, fategli usare l'incantesimo di Baylor per catturare Brilhasti. Non preoccupatevi troppo se i personaggi muoiono: guadagnerete parecchi punti d'esperienza se l'Oscuro verrà ucciso e un membro della squadra resterà in vita. Dovrebbe ora apparire un cronomante.

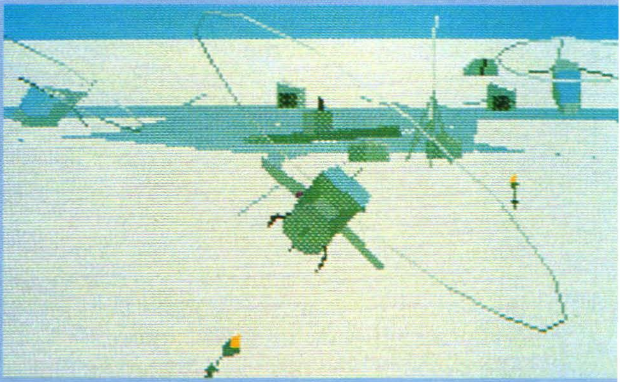
THUNDER

Il guaio delle simulazioni di volo computerizzate è che molti si sentono spaesati di fronte all'incredibile complessità dei comandi e al gergo incomprensibile dei manuali, ma oggi per fortuna la Core Design si è proposta di rovesciare questa tendenza con **Thunderhawk,** che si raccomanda per la semplicità dei comandi nonché per la bella grafica. Ambientato nel futuro prossimo, il gioco si basa sulle gesta di un team di elicotteri americani fornito dei più moderni e micidiali ordigni di distruzione. Dopo il caricamento c'è un'ottima introduzione animata in cui il presidente degli USA informa il suo consigliere che le forze del male sono all'opera e che occorre un'energica reazione. Toccherà quindi a voi e ai vostri compagni di effettuare delle sortite in territorio straniero per liberare il mondo da vari tipacci sinistri.

Le missioni sono suddivise in sei gruppi di dieci. Ciascuna delle sei campagne ha un obiettivo primario, per esempio il salvataggio di un agente doppio sovietico o l'eliminazione di un signore della droga sudamericano. Le varie missioni contribuiscono tutte al successo della campagna. Nella missione di salvataggio, per esempio, occorre mettere fuori uso i centri di comunicazione, eseguire incursioni contro le postazioni nemiche per dissimulare i veri obiettivi dell'operazione e scortare fino al campo di battaglia un elicottero Chinook per effettuare un finto salvataggio e confondere così ancor di più i russi.

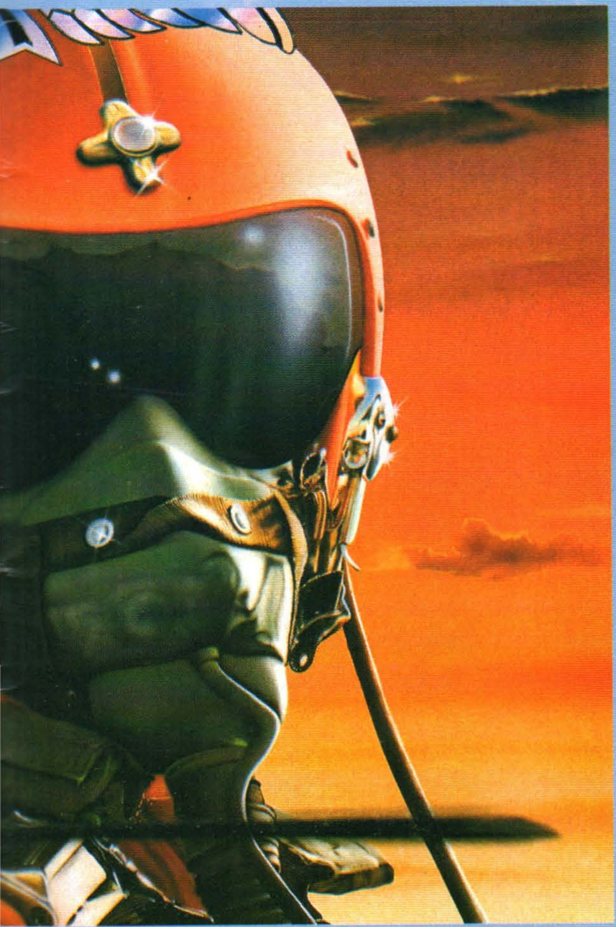
Ogni missione inizia con il **briefing** del presidente, che spiega cosa c'è da fare e perché, si passa poi alla sala operazione, dove si studia la missione imminente con l'aiuto di un proiettore le cui immagini traballanti sono molto realistiche. Tocca poi alle armi. Dotarsi di quelle più adatte alla missione da svolgere non è difficile: basta un clic per installarle sugli appositi supporti. Nella scelta si può spaziare, ma certe armi vanno necessariamente prese a coppie, specialmente le bombe: volare con una sola bomba da mez-



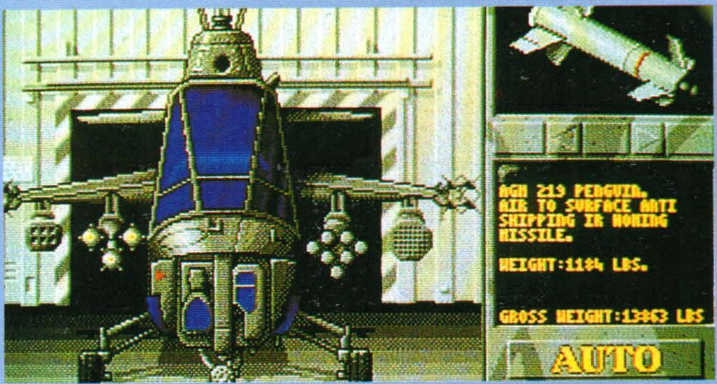


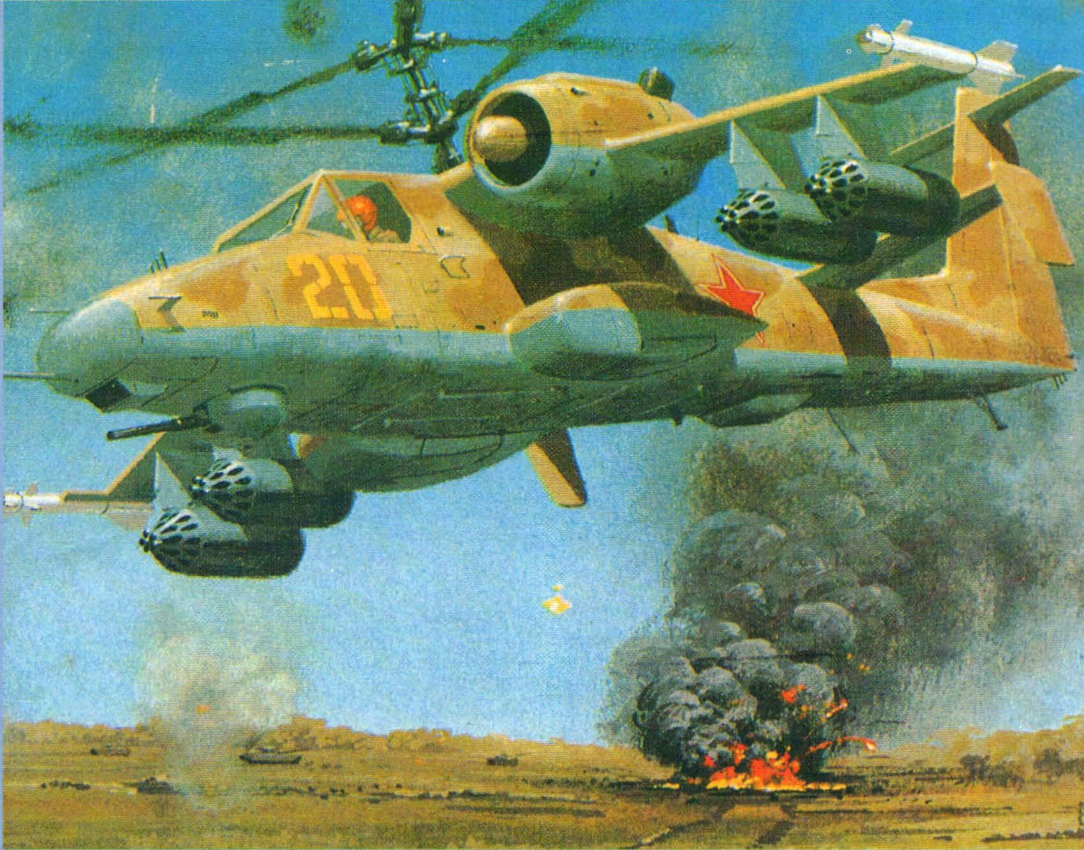
HAWK





za tonnellata attaccata sotto un'ala non giova alla stabilità dell'elicottero!
Dato che **Thunderhawk** è ambientato nel futuro prossimo, i programmatori si sono concessi alcune libertà con le armi; per esempio, i missili Sidewinder attualmente usati dall'aviazione USA appaiono qui nei modelli 10B e AIM-11F, più leggeri e più potenti. L'elicottero può portare fino a 188 FFAR (razzi aria-aria a geometria variabile) oppure 46 missili laserguidati Firestorm. Tra le altre armi ci sono bombe di profondità, missili aria-terra, bombe di varie dimensioni, missili a testata multipla, missili a ricerca radar, missili aria-mare Penguin, armi anti-pista d'atterraggio e una mitragliera da 30mm. Gran parte dele armi sono quelle effettivamente usate dalle aviazioni di oggi, anche se in **Thunderhawk** le loro dimensioni sono state ridotte per consentire di caricarne una quantità maggiore.
Il sistema di controllo è molto semplice. Per manovrare l'elicottero, scegliere e usare le sue armi, modificare la potenza dei motori e acquisire i bersagli si usa il mouse.
Il pulsante di destra serve a scegliere le armi, quello di sinistra a usarle. Tenendo premuto il pulsante destro e poi spostando il mouse in avanti o all'indietro si aumenta o si diminuisce la potenza del motore, mentre premendo entrambi i bottoni insieme si cambia bersaglio. La tastiera serve solo a lanciare i bengala e a creare interferenze radio e radar. Sulle prime può sembrare che al mouse siano affidate troppe operazioni, ma con un po' di pratica ci si rende conto che nessun'altra simulazione di volo dell'Amiga ha un sistema di controllo così semplice ed efficace. Ai particolari è stata dedicata un'attenzione incredibile: i motori dei jet avversari diventano incandescenti quando vengono

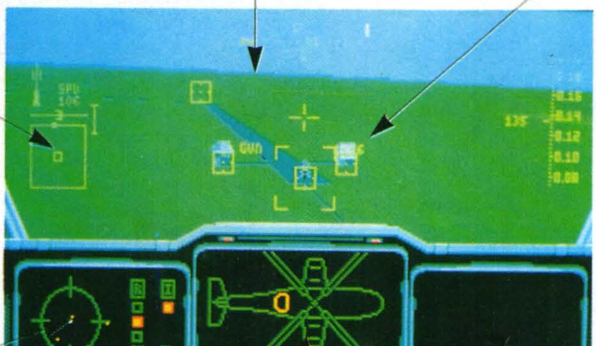




Questo riquadro mostra la velocità dell'elicottero. Se il quadratino è in alto nel riquadro, l'elicottero sta andando in avanti; se è in basso, è in retromarcia.

Le armi non guidate, come i FFAR e la mitragliera, sono tutte puntate sul mirino.

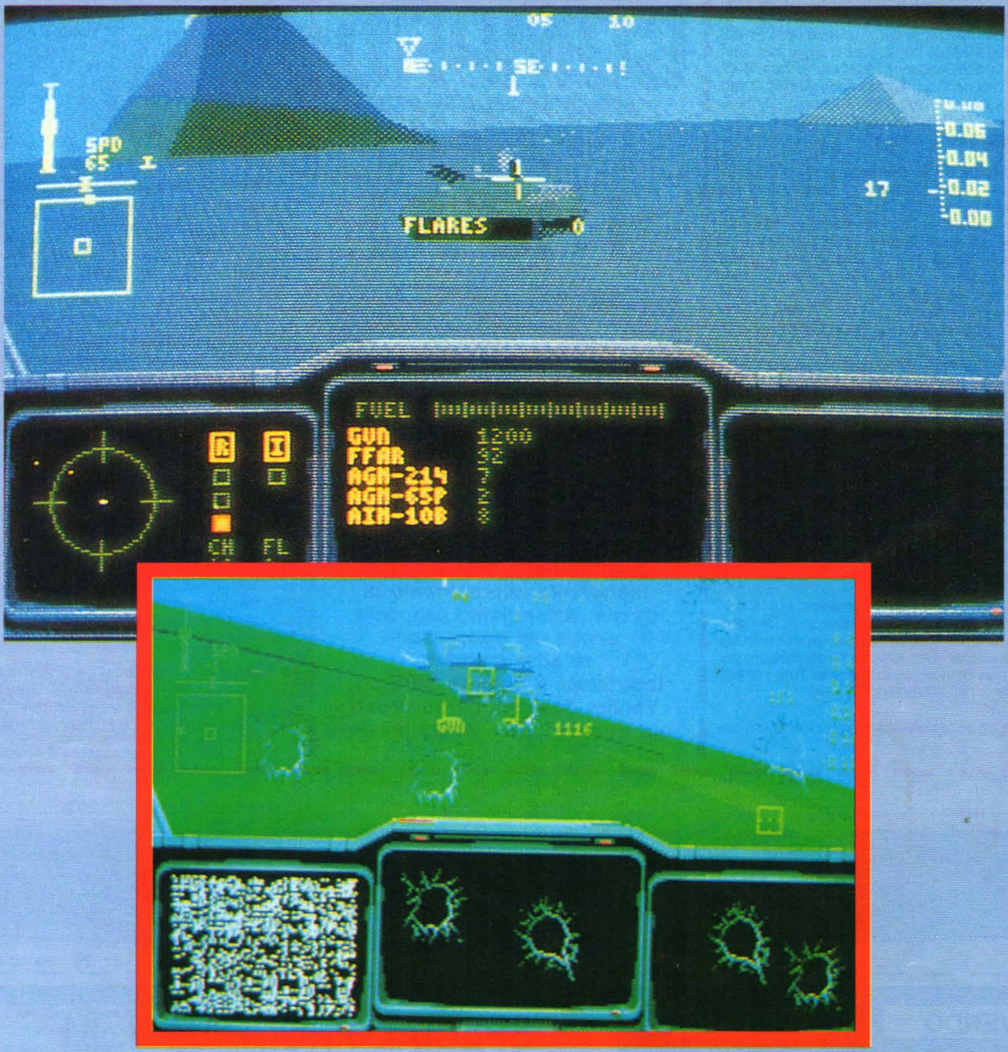
Ogni oggetto a cui è sovrimpresso un riquadro verde è stato acquisito dal computer di punteria dell'elicottero. Se il riquadro verde ha anche un bordino è stato acquisito anche dai vostri missili.



Lo scanner mostra tutti gli obiettivi dotati di puntamento laser e infrarosso, ma non mostra le armi a guida ottica. Esso comunica inoltre quando venite a vostra volta acquisiti come bersaglio.

In questa finestra appaiono i dati sui danni subiti dall'elicottero e sulle munizioni che vi restano.

Questo riquadro mostra l'obiettivo sotto tiro, ed è utile per valutare la precisione dei vostri colpi.



inseriti i postbruciatori, le bombe di profondità sollevano l'acqua cadendo nell'oceano, le pallottole sono visibili quando vi corrono incontro ecc.
Gran parte di questi dettagli non risulta immediatamente visibile, però conferisce al gioco una dimensione in più. Gli avversari sono di tutti i tipi e di tutte le forme: le batterie di missili terra-aria sono insidiose ma vengono individuate dal radar e si possono aggirare, mentre invece i cannoni antiaerei non vengono rilevati e ci si accorge della loro presenza solo quando aprono il fuoco; i missili possono essere confusi e dirottati, ma non è detto che non vi raggiungano poiché possono essere anche controllati a vista.

C'è un limite ai danni che il vostro elicottero può sostenere, e dopo un certo punto esso comincia a perdere letteralmente i pezzi. Di solito le prime a guastarsi sono le apparecchiature per confondere i radar, seguite dall'avionica e dalla mitragliera. Perdendo le ali perderete anche le armi che portate sotto di esse. Se incasserete troppe pallottole nella fusoliera vi ritroverete con gli strumenti fuori uso.
Thunderhawk è stato concepito tenendo d'occhio l'azione, che certamente non manca, ed è facilissimo da giocare. Oltre a ciò, è anche la miglior simulazione di elicotteri destinata all'Amiga, e come tale è un gioco da non perdere.

VENDO COMPRO CERCO TROVO

● Vendo Commodore C-128 con 1 joystick, 1 registratore, copritastiera, manuali in italiano + di cento giochi tra cui: X-out, Turrikan, Hot Road, Pro Tennis, Wonder boy II, Rick Dangerous, Test Drive, In double Dragon II, Rainbow Islands, Buggy Boy, One on One, Bloodwinch (RPG). Tutto in perfetto stato. L. 300.000 - Trattabili - Graziano Vigano - Via Vignale, 5 - Cremosano (CR) - Tel. 0373/273349 - Anni 17

● Vendo CBM 64 + 1 registratore, Joystick + duplicatore + amplificatore + 2 manuali d'uso + 3 giochi successo (Satan, Ghost'n Ghost Back, Midnight Resistance, Strider Forcotien Worlds, Paperboy, Kikstart II, International Basket), altre 19 cassette (molte delle quali con nuovi giochi e altre 8 cassette × conoscere la rivista. Annuncio sempre valido, il tutto lo vendo a L. 290.000 - Telefonare ore pasti Fabio Barni - Via Curiel, 2 - 20067 Tribiano (MI) - Tel. 02/30631212 - Età 14

● Svendo fantastici giochi per CBM 64 e 128, le S.P. sono a vostro carico + cassette vergini, ecco un misero esempio dei miei giochi e utility - richiedere la lista per via posta: «Turrican 1 e 2 - Well tris - Michty Bomb Sack - Super Monaco G.P. - Edd the Duck - Creatures - Eswat - Lupo Alberto - Saracen paint - Goldnaxe - Satan - Last ninja 2 - Loop 2 - Warm up - Tim e Machine - Exterminator - Quick Draw NC Graw - Warlock The Avencer - Seuck - Passing shot - Power drift, ecc. - Molti anche in confezione originale - Vedi lista!!! - Roberto Talotta - Via Schipani, 21 - 88100 Catanzaro - 17 anni

● Vendo Spectrum 128 K 2 joystick + 116 giochi tra i quali Ninja, Turtles, Robocop II, Campionato di calcio 90-91, Quattro mesi di vita solo lire 300.000 trattabili - Ultimo tipo - Telefonare ore pasti a Cristian Turrizini - Via Vado del Tufo - 03100 Frosinone - Tel. 0775/851374 - Età 13

● Vendo un eccezionale programma con cui potrete tradurre versioni di latino, greco, inglese e di qualsiasi altra lingua. Al modico prezzo di 20.000 l'anno scolastico sarà più facile e piú divertente in compagnai del vostro Com. 64 - Telefonate o scrivetemi!!! Potete inoltre iscrivervi al nostro club che vi consentirà di ricevere mensilmente un aggiornamento sui nostri programmi e fantastici giochi da Back che potrete comprare con il 10% di sconto! Annuncio sempre valido - Andrea Rizzo - P.le Pesaro, 8 - 73100 Lecce - Tel. 0832/331956

● Vendo oppure scambio giochi per 64 cassetta e disco come: Golden Axe, Toki, Final Fight, Robocop 1-2, Soccer, Gazza 2, Turrican 1-2, Ninja Turtles, Navy Seals, ecc. a lire 2.000 cad. Telefonate, Ciao! Traietta Michele, Via A. De Gasperi, 2 - 75010 Miglionico - Tel. 0835/559776 - Età 19 anni

● Vendo favolosi giochi di cui vecchi e nuovi a lire 1500 l'uno di cui: Last Ninja I,II,III, Double Dragon II, Creatures, Lupo Alberto, Turrican I,II, indiv. III, Golden Axe, Ghosts'in Goblins I,II, Off Road 4 × 4 shadow varrior, Micro soccer, Black Tiger Gazza II, Tusker, Huth, Lotus Turbo super cars, Shinobi I,II, Robocop I,II, lo vendo anche in cartuccia - Telefonate dalle 13,30 in poi - Beneforti Fabrizio - Via Martiri della Libertà - 51037 Montale (PT) - Tel. 0573/558191 - Età 14

● Vendo CBM 64 con filo tv alimentatore - registratore, e più di 2.000.000 di giochi non sto scherzando!!! giornali di giochi al prezzo di 50 mila, in omaggio la lista di giochi per i CBM 64, anno 90/91/92 e indirizzi di giochi per il 64, per più informazioni telefonare al 0131/88576 - Massima serietà - Cristiano Savio - Via Genova, 3 - 15055 Pontecurone (AL) - Età 15

● Vendo bellissimi giochi per il vostro CBM 64 i quali sono: Totall Recall, Turtles, Gary Lineker, Soccer, Gazza, Super sopp, Erzitaly 1990, Peter Bearosley, Soccer, E.H. International, Soccer

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

SPECIAL PROGRAM N. 81

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME ______ INDIRIZZO ______

CAP ______ CITTA' ______ TEL. ______ ETA' ______

Mundial, Football Manager, Calcio 64, Turrican (Il favoloso), Creaturs, Golden Axe, Super Mario Bros IV, Marc, Super Wonder Boy, In Monster Land, Ghost Busters, California Games, Out Run, R-Type, Olimpiadi, Puzzle, Hollywood Poker, Strip Poker, Porno Game, Sexy Breacolt, Sexy Puss, Super Off Road, Ferrari Formula One, U.M. Squadron - ognuno a L. 1000 - Lamberti Armando - Via Traversa Atsori - 84014 Nocera Inferiore (SA) - Tel. 5173850 - Età 17

● Attenzione Questo è l'annncio che stavi cercando da tempo: oltre 1000 giochi per Commodore 64 a prezzi bassissimi. Ultimissime novità su disco e cassetta. Cinque giochi in omaggio a chi mi richiede in lista (gratis). Oltre ai giochi anche i migliori programmi e corsi di basic. Annuncio sempre valido - Scrivi a Giacomo Morri - Via Manzoni, 2 - 47040 San Clemente - Forlì

● Vendo fantastcii giochi per CB 64 a lire 1000 l'uno - Total Recal, Robocop, Turtles, Gary Lineker, Gazza, Super Soccer II, Ghostruster, Vitaly 1990, Mundial, Turricans, il bellissimo Creatures, Gold e Naxe, Super Mario, Bross IV, Super Wonder Boy, In Monster Land, California Games, Out Run, Puzznic, Hollywood Pocker, Sexy Cartoons, Sirip Pocker, Pornogames, Sexy Breakoot, Sexy Puzzle e inoltre compro Gholn's Ghost, World Up 90, Hemlin Hughes International Soccer, Microproses Shindry - Fiore Davide - Via Lamberti-ni, 31 - 84014 Nocera Inferiore (SA)- Tel. 0810/927915 - Eta 14

● Vendo giochi e programmi per C-64 (disco) Rainbow Islands, Last Ninja 1, Duotris, Puzznic (cassetta), Last Ninja 1-2, Ghouls'n Ghosts, Turrican 1-2, Shadow Dancer, Creatores e molti altri da L. 1000 a L. 2000 oppure scambio con Mith 1 e 2, Seuck, Creatures 2, Robocop e altri telefonare ore pasti - Milanello Fabrizio - Via Eniano, 29 - 35044 Montagnana (PD) - Tel. 0429/ 81613 - Età 18

● Vendo per Commodore 64 giochi fantastici a lire 3.000 cadauno, come: Platoon, Return of the Jedi, The Real Ghost Busters, Ghost Buster 1-2, Rastan, Bubble Bobble, Renegade, Arkanoid 1-2, Dragons Lear, Golf Rick, Anger Ons, Max serietà, Offro la massima sicurezza. Dimenticavo sono completi di istruzioni per il gioco, se sei interessato scrivi o telefona a: Nicolosi Filippo - Via Garibaldi, 162 - 94012 Barrafranca (Enna) - Tel. 0934/465008 - Età 16

● Vendo giochi su disco e cassetta per Commodore 64-128 anche moltissime utility - Inoltre se siete stanchi e volete passare i giochi da cassetta a disco e non ci riuscite, mandatemi le cassette ogni gioco e L. 1000, chiedetemi informazioni, spedizione immediata - Gentile Marilena - P.za Padre Pio - 74100 Foggia - Tel. 0881/631314 - Età 16

● Vendo Ghost Soft sempre attiva vi propone come sempre tanti games fantastici prezzi contenuti su cassetta su disco, eccovi alcuni titoli su cassetta, The Untouchables - Doubel Dragon II - Chase II - Turrican - Cobra After the War - su disco: Robocop, Katakis, Test Driver, N.A.R.G. F1 GP Circuits, Robocop, Ferrari F1, Shadow of the best, inoltre qui troverete serietà, convenienza (55 cassette spedite al 7/10/1991) e sostituzione merce gratuita se difettosa - Offerta speciale Ghost Soft, Turrican, Doubel Dragon II, Myth (Tutto originale) Games a scelta L. 26.000 comprese le spese di spedizione - Si effettuano anche scambi purché si rispetti la massima serietà - Marco D'Onofrio - Rione cicalese, 69 - 84028 Eboli (SA) - Tel. 0828/361591

● Vendo giochi da bar, per MSX 1-2, su disco - Wonder Boy 1, Out-Run, Olimpiadi 1-2, Hong-On, Basket Strip, Navy Moves 1-2, Van, Demonia, Back to the Future, Goonies, Boking, Alexis, Antartic, Masters of the Univers, Ping Pong, Wrestling, Circus Charlie, Ninja 2, Rambo, Ram, Indoor, Star Avenger, Donkey Kong, ecc. ecc. - Giochi a L. 2000 ciascuno - Telefonare ore pasti - Maltana Gianluca - Via Indipendenza, 140/R - 55049 Viareggio (LU) - Tel. 391645 - Età 16

• Vendo Commodore C-128 con 1 joystick, 1 registratore, copritastiera, manuali in italiano + di cento giochi tra cui: X-out, Turrikan, Hot Road, Pro Tennis, Wonder boy II, Rick Dangerous, Test Drive, In double Dragon II, Rainbow Islands, Buggy Boy, One on One, Bloodwinch (RPG). Tutto in perfetto stato. L. 300.000 - Trattabili - Graziano Vigano - Via Vignale, 5 - Cremosano (CR) - Tel. 0373/273349 - Anni 17

• Vendo CBM 64 + 1 registratore, Joystick + duplicatore + amplificatore + 2 manuali d'uso + 3 giochi successo (Satan, Ghost'n Ghost Back, Midnight Resistance, Strider Forcotien Worlds, Paperboy, Kikstart II, International Basket), altre 19 cassette (molte delle quali con nuovi giochi e altre 8 cassette × conoscere la rivista. Annuncio sempre valido, il tutto lo vendo a L. 290.000 - Telefonare ore pasti Fabio Barni - Via Curiel, 2 - 20067 Tribiano (MI) - Tel. 02/30631212 - Età 14

• Svendo fantastici giochi per CBM 64 e 128, le S.P. sono a vostro carico + cassette vergini, ecco un misero esempio dei miei giochi e utility - richiedere la lista per via posta: «Turrican 1 e 2 - Well tris - Michty Bomb Sack - Super Monaco G.P. - Edd the Duck - Creatures - Eswat - Lupo Alberto - Saracen paint - Goldnaxe - Satan - Last ninja 2 - Loop 2 - Warm up - Tim e Machine - Exterminator - Quick Draw NC Graw - Warlock The Avencer - Seuck - Passing shot - Power drift, ecc. - Molti anche in confezione originale - Vedi lista!!! - Roberto Talotta - Via Schipani, 21 - 88100 Catanzaro - 17 anni

• Vendo Spectrum 128 K 2 joystick + 116 giochi tra i quali Ninja, Turtles, Robocop II, Campionato di calcio 90-91, Quattro mesi di vita solo lire 300.000 trattabili - Ultimo tipo - Telefonare ore pasti a Cristian Turrizini - Via Vado del Tufo - 03100 Frosinone - Tel. 0775/851374 - Età 13

• Vendo un eccezionale programma con cui po-

VENDO COMPRO CERCO TROVO

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

Tagliando da compilare e spedire in busta di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 201

VENDO | COMPRO

(cancellare i settori che non interessano)

CERCO | TROVO

SPECIAL PR

SCRIVERE IN

NOME ______ INDIRIZZO ______

CAP ______ CITTA' ______ TEL. ______

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME